

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang serba canggih seperti ini, kehadiran *Gadget* memang sudah menjadi kebutuhan utama, baik dari kalangan balita, anak-anak maupun orang dewasa. *Gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan *Gadget* untuk anaknya yang masih duduk di bangku SD. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh *Gadget*, padahal di masa anak-anak yang masih duduk di bangku sekola dasar adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Pada masa perkembangan, anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembangnya optimal. Apabila pada masa anak-anak hanya asyik berada di depan *Gadget* nya, kemungkinan perkembangan sosial anak akan kurang optimal.

Gadget adalah media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan manusia dalam berkomunikasi. Kini dengan munculnya *gadget*, kegiatan komunikasi manusia semakin maju. *Gadget* adalah seperangkat alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* dalam bahasa Indonesia adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya : komputer, *handphone* dan lain sebagainya.

Zaman sekarang, hampir semua kalangan masyarakat mempunyai alat-alat teknologi seperti *Gadget* dan mampu menggunakannya, tidak hanya orang dewasa saja yang menggunakan alat teknologi tersebut, bahkan anak-anak pun menggunakan *Gadget* tersebut untuk hiburan semata. Anak-anak senang dengan alat teknologi tersebut karena diajarkan dan diperlihatkan konten-konten atau aplikasi yang terdapat di dalam *Gadget*, contoh *Gadget* yang lebih sering digunakan manusia adalah *handphone*, karena *handphone* adalah satu-satunya alat yang lebih praktis dibawa kemana-mana, dan juga lebih diutamakan pemakaiannya di masyarakat sekitar, *handphone* yang kita ketahui memiliki banyak aplikasi seperti *youtube* umumnya memiliki banyak konten-konten menarik yang bisa di perhatikan,

karena banyak sekali konten anak-anak bahkan kartun yang sering ditampilkan di televisi yang sudah berlalu, dan dapat ditonton kembali melalui *youtube* tersebut bahkan anak-anak lebih senang dengan *youtube*, karena lebih menarik daripada menonton *televisi*. Sekarang berkat *Gadget* kita dapat merasakan manfaat dari teknologi tersebut yang tidak bisa kita dapatkan di zaman dulu. Tetapi juga, tidak jarang pula orang dalam menyalahgunakan teknologi untuk hal kriminal.

Pada saat ini justru lebih banyak anak-anak yang menggunakan teknologi, bahkan anak di bawah umur pun menggunakan. Orang tua lah yang telah membiasakan hal tersebut, ketika anak menangis anak diberi *handphone* untuk diperlihatkan konten yang ada di *youtube* sehingga anak berhenti menangis, jika dibiasakan seperti itu maka dapat menyebabkan anak tersebut kecanduan. Tetapi banyak pula orang tua yang memperlihatkan konten-konten yang dapat menambah pengetahuan anaknya, misalkan konten yang memperlihatkan macam-macam buah, macam-macam hewan dan suaranya, serta memperlihatkan huruf-huruf hijaiyah yang dapat ditiru oleh sang anak. Selain dampak negatif tetapi teknologi mempunyai banyak dampak positif bagi kita, tergantung cara kita menggunakan teknologi tersebut.

Penggunaan *Gadget* yang aplikasinya semakin berkembang membuat anak mengalami perubahan sikap dan perilaku anak yang menjadi lebih *introvert* (cenderung menyukai kondisi yang tenang, senang menyendiri, reflektif terhadap apa yang mereka lakukan). Kondisi yang seperti ini sangatlah memprihatinkan untuk psikologi anak dan kehidupan dimasyarakat pada lingkungan sosial. Kebiasaan anak yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain hp maka tanpa disadari interaksi secara langsung juga akan berkurang. Maka dari itu orang tua dan pendidik sangat berperan penting dalam mengawasi dan membatasi penggunaan *Gadget* pada anak. Tidak hanya anak yang membatasi bermain *Gadget*, tetapi orang tua juga harus membatasi, karena anak-anak akan lebih dominan mencontoh apa yang dilakukan oleh orang tua, jika orang tua tidak dapat membatasi karena suatu pekerjaan setidaknya tidak bermain *Gadget* di depan anak (Farida dkk : 2021:173).

Jadi, penggunaan *Gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *Gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

Potensi berasal dari serapan bahasa Inggris, yaitu *potential* artinya kesanggupan, tenaga dan kekuatan, kemungkinan. Rofiq dkk (2005), menjelaskan bahwa potensi dapat dijabarkan dalam beberapa definisi; 1) Potensi adalah segala kepemilikan yang dapat diolah dengan baik

sehingga menghasilkan manfaat bagi pemiliknya, 2) Potensi adalah segala sesuatu yang ada pada diri individu atau lingkungan yang dapat dioptimalisasikan untuk suatu fungsi tertentu dan dapat dimanfaatkan dalam jangka waktu lama, dan 3) Potensi diartikan sebagai kelebihan atau kekuatan yang dimiliki seorang individu maupun kelompok masyarakat yang dapat dikelola secara maksimal untuk menghasilkan manfaat tertentu. Dengan demikian, potensi merupakan sebuah kata yang sudah tidak asing lagi di dengar di kalangan masyarakat. Orang sering menggunakan istilah potensi ini untuk melihat atau menentukan berbagai hal seperti untuk melihat inteligensi (IQ), bakat, prestasi, dan sebagainya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa potensi belajar merupakan suatu kelebihan atau kekuatan yang dapat dikembangkan dari proses transformasi ilmu pengetahuan sehingga menghasilkan keuntungan atau manfaat bagi peserta didik setelah menempuh pembelajaran. Hal ini berarti jika proses belajar berlangsung efektif dengan memperhatikan tingkat ketercapaian kompetensi siswa baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik, maka siswa dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh melalui proses belajar dan memiliki kompetensi yang sangat bermanfaat bagi masa depannya.

Dikutip dari sebuah artikel yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak” oleh Titik Mukarromah (NPM 1501010303). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *Gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih banyak. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif lapangan. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kualitatif. Kesimpulan akhir dalam penelitian ini mengenai dampak penggunaan *Gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak yaitu penggunaan *Gadget* yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *Gadget* serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakainnya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti merasa tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul : Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Potensi Belajar Siswa di SDN No 108030 Siboras Desa Silau Padang Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai

B. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil survei awal di lapangan untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis hasil penelitian, maka penelitian ini difokuskan pada Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Potensi Belajar Siswa di SDN No 108030 Siboras Desa Silau Padang Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai

C. Rumusan Masalah

Setelah latar belakang dipaparkan di atas, dari itu untuk mendapatkan jawaban yang benar-benar ada dengan sasaran yang tepat. Maka di perlukan adanya rumusan masalah yang bersifat khusus sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk penggunaan *Gadget* pada siswa kelas v di SDN No 108030 Siboras?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *Gadget* terhadap potensi belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah diatas, sebagai peneliti dapat mengambil beberapa tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk penggunaan *Gadget* pada siswa kelas v di SDN No 108030 Siboras
2. Untuk Mengetahui Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *Gadget* terhadap potensi belajar siswa

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diajukan untuk memenuhi tugas akhir pada program Strata 1 (S1) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif untuk meningkatkan mutu guru dan siswa di SDN No 108030 Siboras terutama dalam menyampaikan materi di kelas harus bisa menyesuaikan pada logika siswa dan gaya belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Memperoleh pembelajaran yang menyenangkan, dan siswa menjadi lebih tahu pengaruh intensitas dari *Gadget* mulai dari sisi positif sampai sisi negatif yang terjadi apabila anak usia sekolah dasar terus menerus menggunakan *Gadget* yang tidak sesuai dengan aturan pemakaian dan menggunakan *Gadget* secara berlebihan, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mencerna maksud dari penelitian yang akan berlangsung.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian akan memberikan masukan dan informasi dalam rangka meningkatkan kualitas guru disekolah melalui penelitian yang dilakukan pada siswa.

5. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan mendapat pengalaman yang baru, karena proses penelitian ini membutuhkan jangka waktu yang cukup lama dan pastinya bisa bertemu langsung dengan siswa di sekolah, dan peneliti juga bisa melihat langsung proses belajar mengajar karena sebagai calon guru pastinya harus memiliki banyak pengalaman.

6. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan memotivasi dalam mengembangkan penelitiannya untuk mengkaji lebih dalam mengenai intensitas penggunaan *Gadget* terhadap potensi belajar siswa.

F. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah penulisan hasil penelitian dan agar dapat dicerna secara runtut, diperlukan sebuah sistematika pembahasan. Dalam laporan penelitian ini, akan dibagi menjadi 5 Bab yang masing-masing bab terdiri dari sub-bab yang saling berkaitan satu sama lain. Sistematika selengkapnya sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan meliputi : latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian teori meliputi : penjelasan dampak penggunaan *Gadget* dan potensi belajar serta penelitian yang relevan

BAB III : Metode penelitian meliputi : Latar penelitian, data dan sumber data, metode penelitian, pengumpulan data, analisis data serta keabsahan data.

BAB IV : Temuan Umum, Temuan Khusus, Pembahasan
BAB V : Simpulan, Rekomendasi

